新媒介语境下青年趣缘社群的话语实践
——基于青年剧本杀社群的学术考察

赵红勋 史可凡
（河南大学新闻与传播学院，河南 开封 475001）

摘 要：【目的】剧本杀推理游戏深得青年群体青睐，并在其广泛参与中型构出一种新的趣缘社群。在新媒介技术的强力渗透下，青年趣缘社群的话语实践究竟如何铺陈是文章的主要研究目的。【方法】通过网络民族志和参与式观察对青年剧本杀网络社群进行学术考察。【结果】发现新媒介技术将青年的趣缘社群叙事从特定的时空结构中抽离，产生了"脱域"的虚拟体验场景；社群内部话语形成了文本意义盗猎与生产、仪式化与规范性行动，以及寻求游戏身份认同等的逻辑表征。【结论】以剧本杀为例所建构的青年趣缘社群的话语实践，在为青年疗愈情感、丰富青年文化多样性的同时，不仅引发了情感依赖，而且也在"游戏化"的梦境中异化了青年的主体性价值，亟待进行理性引导与价值反思。

关键词：技术赋权；剧本杀社群；话语实践；青年文化；学术考察 **中图分类号：**G2 **文献标识码：**A
文章编号：1671-0134（2023）01-007-08 **DOI：**10.19483/j.cnki.11-4653/n.2023.01.001
本文著录格式：赵红勋，史可凡．新媒介语境下青年趣缘社群的话语实践——基于青年剧本杀社群的学术考察 [J]. 中国传媒科技，2023（01）：7-14.

1. 问题的提出

"想快速拉近陌生朋友之间的距离，来一场剧本杀吧！""想体验不一样的人生，来一场剧本杀吧！"这些网络空间的流行语将"剧本杀"推向了社会大众的视野。如今，集扮演、社交、娱乐、推理等多重属性于一体的剧本杀日渐兴起，并展现出了良好的发展态势。据《2018–2022 年中国剧本杀行业市场规模及预测》显示，"2022 年中国实体剧本杀市场规模将达 238.9 亿元，并且呈现持续上涨趋势。"[1] 剧本杀是以真人角色扮演为主要表现形式的推理类游戏，从 2016 年明星推理真人秀《明星大侦探》播出开始才真正流行，虽在国内历史不长，但因其沉浸式的参与和互动体验而备受青年欢迎。从美团 2021 年的调查数据来看，超七成的剧本杀消费者为 30 岁以下的年轻人，并且有超四成的用户消费频次在一周一次及以上 [2]，闲来无事时约上"三五好友"去"打本"已成为不少青年日常休闲的重要组成部分。

即使在新冠肺炎疫情的影响之下，剧本杀发展势头也并未消减，线上剧本杀反而迎来了流量的高峰期，也为青年"剧本杀社交"的消费习惯养成奠定了基础。[2] 自此之后，各类虚拟兴趣社区中随处可见剧本杀的身影，大批爱好者聚集在网络空间形成趣缘社群进行信息交流、经验分享与情感互动。在这种社群关系联结之下，线上虚拟空间与线下实体空间都成为该群体开展互动的实践场域。

虽然剧本杀已在当代社会日渐流行，但学界对其关注却相对较少，研究成果 2021 年才开始出现，既有从经济、营销等视角考察行业发展问题，也有从文本切入探讨叙事技巧和空间建构，还有关注剧本杀游戏的心理和文化隐喻，却鲜有研究将其置入"社群"的话语范畴进行考察。基于此，本研究以青年剧本杀趣缘社群为研究对象，试图探究在新媒介语境下其话语实践问题，致力于回答"剧本杀趣缘社群的外部话语环境如何体现""社群内部遵循怎样的话语逻辑""青年趣缘社群话语实践的意义如何"等问题，以此勾勒青年剧本杀趣缘社群的话语实践状况。

在具体的研究过程中，本文采用网络民族志的媒介场景观察和参与式观察相结合的方法，通过介入到豆瓣、小红书、QQ、微信、线上剧本杀应用 HALO 等 5 个网络平台，展开了为期 4 个月的调查研究。具体而言，笔者以豆瓣、小红书两个兴趣社区型平台为主，对剧本讨论与创作类社群进行观察；以 QQ、微信两

基金项目：河南省哲学社会科学规划项目"乡村振兴视域下青年群体的媒介实践研究"（项目编号：2022BXW003）；河南省社会科学界联合会调研课题"智能算法对传播秩序的影响及治理研究"（项目编号：SKL-2022-1590）；河南大学研究生教育教学改革研究与实践项目（项目编号：YJSJG2022XJ053）。

个即时通信类平台为主，对组队交易类社群进行观察；以线上剧本杀应用 HALO 这一游戏型平台为主，对在线游戏类社群进行观察。经过深入考察研究，从社群所处的话语环境、内部话语逻辑以及话语意义等维度总结出该社群的运作机理，为深入理解新媒介时代的青年趣缘社群提供一种新的思考路向。

2. 话语环境：青年趣缘社群的外在逻辑

哈贝马斯（Jü rgen Habermas）认为，“理想的话语环境”与主体间自由的交往和对话是相辅相成的。[3] 如今，开放共享的新媒介环境已成为趣缘社群关系连接和话语实践的关键性公共领域，它在时空、场景等方面为包括剧本杀社群在内的所有虚拟社群营造了越来越贴近理想的话语环境。

2.1 时空：脱域空间的超时空叙事

吉登斯（Anthony Giddens）在现代性理论中提出了“脱域”的概念，其目的是把社会关系从地方性的场景中“挖出来”，使社会关系在无限的时空中再联合、再组织、再融合。[4] 互联网的出现打破了传统社群组织鲜明的地方性特征，推动个体在脱域的“第三空间”以网络社群的形式再联结，从而为“超时空”交往互动提供了条件。

首先，媒介技术将社群叙事从特定时空结构中抽离。从社群活动的空间同在性来看，传统社群活动的开展需要物质场所来承载，个体聚集在同一空间保证身体在场才能完成互动；从社群活动的时间同步性来看，传统社群互动需要尽力确保在同一时间交流，否则意义共通的效果会大打折扣。然而，当今网络趣缘社群的互动对时间性与空间性的限制变得不再如此严格，来自天南海北的青年玩家将“打本”体验或测评信息放置于虚拟社区，其他玩家可在任何时间查看并完成意义的异步传递与再造，突破了特定空间与时间的约束。

“新手求推荐简单本格本”（2022-09-20 23：21 福建）

“《案件重演》欢乐刑侦本，我觉得很适合新手玩，简单又好玩”（14 天前 湖北）

“雪乡 +1，欢乐丝滑。北国之春是情感本”（1 个月前 北京）

（来自豆瓣）

其次，媒介技术再创社群互动的时空同在性。就空间而言，媒介技术解放了社群互动时必要的“身体在场”，通过视觉感官的营造来搭建“缺席在场”的虚拟空间，使剧本杀青年玩家突破现实“地方性”，转向同一虚拟场景而发生意义勾连，获得超越空间的叙事机遇。例如模拟房间或户外的视觉效果使青年玩家产生“共处一室”的空间体验感。（如图 1、图 2）



图 1 游戏房间



图 2 游戏房间

就时间而言，媒介技术能为青年玩家再创时间的同步，这一点在游戏类社群中最为显著。各种线上剧本杀 App 中都有“剧本大厅”，玩家可以随时进入挑选自己喜爱的剧本开展一场即时游戏。通过几个小时的语音连线使不同地区、不同年龄、不同职业的玩家沉浸其中，暂时性的游戏房间为玩家营造了时间同在性。

2.2 场景：虚拟现实的沉浸体验

现今“场景”概念已融入到虚拟空间场域之中，技术营造“非具身在场”的交互媒介场景引发青年玩家在互动中的感同身受，甚至能转化为心理认同场景。这也进一步直接推动了行业生态的发展。因而，无论对玩家游戏体验而言，还是整个剧本杀生态而言，媒介场景都为创造理想的话语环境作出贡献。

首先，良好的技术环境为青年玩家开辟了理想的沉浸场景。一方面，通过听觉与视觉场景的构建来打造线上打本的虚拟在场情境。许多线上剧本杀游戏是由真人 DM 带领语音连线打本，以“声音在场”取代“身体在场”；再加之游戏房间呈现出圆桌的视觉效果（如图 3、图 4），每位玩家按位“就座”，营造出了身临其境的现场感，虚拟的视觉与听觉场景使玩家置身于沉浸式的游戏情境中。

DM 小哥哥的声音真的超级好听，哈哈哈，模仿的 NPC 太像了，中途还根据场景切换有不同的音效，真的是完全沉浸式的体验。（来自小红书网友“雨书”）



图 3　线上剧本杀房间场景



图 4　线上剧本杀房间场景

另一方面，通过 VR、AR、全息投影、智能穿戴设备等虚拟现实技术来增强线下游戏的感官拟真情境。“媒介是人的延伸”，VR 穿戴设备、智能触控游戏桌等为剧本故事增加了视觉、听觉与触觉的可感知性（如图 5、图 6），超脱了单纯阅读纸质剧本的枯燥。媒介对感官场景的增强补充了剧本文字以外的环境信息，给玩家互动设定了传播情境，营造了真实的“具身在场”即视感。



图 5　VR 视觉效果



图 6　VR 穿戴设备

更进一步讲，极具代入感的交互场景也能帮助玩家完成对角色的演绎，形成个体角色心理认同场景。玩家对自身角色保持较高的认同感是获得良好游戏体验的重要前提，媒介技术支持下的交互场景为该前提提供物质资料保障，同时也为玩家自身对角色的深度认知起到了促进作用。

全息投影剧本杀是通过多渠道的投影融合技术巧妙利用虚拟现实呈现全息电影级震撼画面，可以结合剧本的分镜定制特定的场景，做到一比一还原剧本内容，让玩家更好地代入自己的角色。（来自小红书网友“兰时末 ovo”的视频文本）

其次，媒介场景具备形塑剧本杀行业生态的力量，从外部为青年提供理想的话语环境。媒介技术对剧本杀来说不仅仅局限于给予青年玩家身临其境的沉浸场景，还在于对行业生态有所影响。一方面，媒介技术生成集信息、拼车、游戏预约等内容于一体的媒介场景。例如目前诸多微信小程序、App 等能够为青年玩家提供从了解剧本到选本、拼车，再到预约到店的“一条龙”服务，该场景的构建一为玩家游戏实践提供便利，二也有利于剧本杀行业的良性竞争。另一方面，不同的媒介场景与游戏融合衍生“剧本杀 +”模式。越来越多的行业与剧本杀联合创建仿真场景，例如景点 + 剧本杀、图书馆 + 剧本杀、影院 + 剧本杀等（如图 7），通过将媒介场景与剧本杀相互搭配，在提升玩家游戏体验的同时，也为将剧本杀这一小众游戏推向大众视野做出努力。这种模式拉动更多青年加入其中，也使得剧本杀更好的融入社会，为青年话语实践扩展出更开阔、更宽松的社会生态环境。

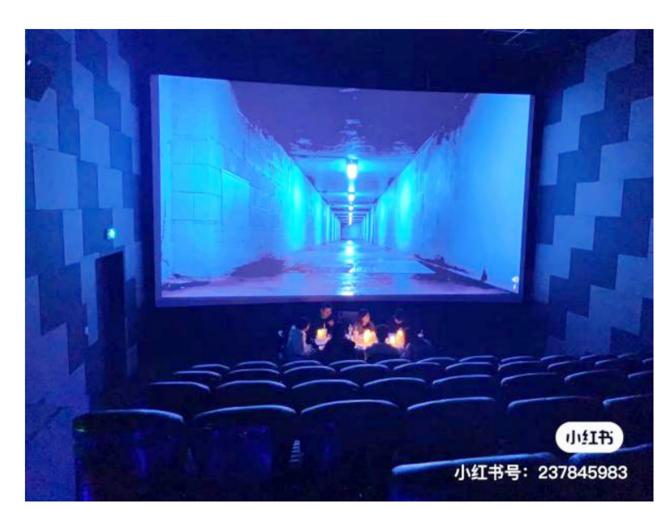


图 7 小红书网友发布的影院恐怖本剧本杀

3. 话语逻辑：青年趣缘社群的内在结构

外部话语环境与内部话语逻辑是相辅相成的，两者都是剧本杀趣缘社群话语实践的重要组成部分。费尔克拉夫（Norman Fairclough）提出了话语分析的 3 个向度，其中“话语实践”向度主要关注话语生产过程和解释过程。[5] 因而，要想深入探究趣缘社群的话语实践现状，就必须从分析其话语产生逻辑开始。笔者

以文本生产、行为特征、认同动机这3个关键要素入手，以此挖掘社群话语力量的产生机制。

3.1 文本：趣缘文化的意义再造

话语分析由文本分析发展而来，社群对于文本内容的消费、生产与再生产是其话语实践的表征之一。剧本杀社群中的青年玩家是剧本文化的消费者，但也会以“盗猎”或“游牧”的形式积极地参与意义的生产与再造，主要体现在语言符号和剧本文化两个方面。

首先，语言符号的盗猎与生产。一方面，剧本杀社群使用的语言符号以意义的“盗猎”为主。剧本杀文化作为一种小众文化，其风格是一种社会符号式的隐喻，主要借助于已有的物品体系或意义系统，通过对这些物品的挪用和对意义的篡改来实现。[6]

车：一场剧本杀游戏的简称

拼车：和不认识的人一起玩剧本杀

蹭车：拼上了一桌互相认识的人的剧本

（来自小红书网友“剧本家鱼仔”）

“车”原本指陆地上有轮子的运输工具，但在剧本杀社群中表示“一场游戏”，并由此衍生出许多新的语义。剧本杀社群使用的众多语言都是通过“盗猎”与“篡改”已有的意义体系而形成，逐渐进化出新的符号语义并成为其内部流行的行话。另一方面，社群内部也存在对语言符号的创造性“生产”。如“三刀两毒”就是其中一个，它是指剧本杀游戏中的一种剧本特点，意指“受害者”在死前不只被一名玩家伤害过，所有玩家都有作案动机进而游戏难度加大。这类“黑话”具有鲜明的剧本杀风格特征，一旦形成在社群讨论中就有了某种程度上的指代功能，成为社群内部意义共通的文化符号，它们会随着社群的互动而产生意义变迁，以及衍生出新的语义体系。

其次，对剧本内容的解读与生产。一方面，对剧本的批判式解读是社群文化一个重要内容。詹金斯（Henry Jenkins）在《文本盗猎者》一书中认为，粉丝观众以密切不分心的注意力观看电视文本，既有情感上的接近，也有审美批评上的距离。[7]剧本杀文本也是如此，它一旦产生便脱离了作者本身的意义预设。个体在阅读与演绎时既与文本叙事产生情感共鸣，又按照自身审美与判断进行批判式解读，无论是推荐、吐槽，还是对剧本细节的推理与挖掘，都包含了浓厚的个人解读色彩。

前面凶案的环节DM都说他们玩的时候也觉得有那个大病，后面沉浸部分反正我没共情到。结构很像《来电》但是煽情太生硬了。（来自豆瓣网友“蘸露luuu”）

另一方面，对剧本的意义的生产与再造是社群文化的又一重要内容。在平等对话环境之下，青年对文本具备了前所未有的表达权，不再是电视时代“无权利的精英”的被动角色。剧本杀社群本身就包含了作者、玩家抑或双重身份兼具的个体，他们都作为剧本杀爱好者长期聚集在社区中，都能对剧本生产形成直接或间接的影响。以作者来说，网友“叶子”在豆瓣创建的“剧本杀创作者”小组就是一个典型，该小组聚集了一批剧本杀创作者讨论剧本写作经验，他们经常在评论区开展探讨和学习，因而优秀的剧本也能够在社群互动中产生。

问问各位大佬，写作如何堆积文字啊？感觉自己写的时候，总是写不了很多，2k-3k的字就打发掉所有了，不知道怎么填充故事，有的时候写多感觉都在写废话，写人物剧本不知从何写起。（来自豆瓣网友“蛤蜊蛤蜊”发布的讨论）

一个大故事下有很多小故事，小故事推动大故事，人物之间有复杂的直接或者间接联系，或者通过某些特征进行联系。（来自豆瓣网友“空山烟沐”的回帖）

除此之外，部分玩家也会对现有剧本进行意义再造，例如对结局或逻辑不满而提出建议或再创作，但这种生产一般都难以避免碎片化和跳跃性的缺陷。

3.2 行为：互动仪式与群体规范

虚拟社群依赖网络虚拟空间，地域上的共同性已不成其主要特征，但意识、行为的共同性仍然是虚拟社区的重要特点。[8]共同的兴趣焦点与共享的情感支撑使剧本杀青年玩家之间发生勾连，进而形成“行动共同体”，并由行为规范来维护共同体的组织运转。

首先，剧本杀社群作为“行动共同体”具有仪式互动的特征。互动仪式包含仪式成分与仪式效果两大范畴，前者包括共同在场、与局外人的边界、注意力相对集中、共享心境；后者包含群体团结、增强的情感能量、标记社会关系的符号、违犯对符号的尊重所产生的正义的愤怒。[9]剧本杀社群的仪式性行动主要发生在游戏互动中，但由于对活动沉浸度与体验感的追求，都以小范围行动为主。青年玩家通过具身或虚拟在场来参与游戏，以闭合的物理空间或有区隔的虚拟空间来保证游戏私密性与情感专注度，从而迅速进入沉浸状态，完成对人物角色和群体命运的认知，形成暂时的“情感共同体”。[10]在此过程中，表演本身就是仪式，玩家在剧本演绎中增进与队友的情感，并形成一定的文化标识。

然而，剧本杀游戏互动还存在与其他仪式互动不同之处。通常情况下，小规模的仪式互动是靠强关系来维系，大规模互动则是弱关系维系，而剧本杀社群的游戏行动却是小规模的弱关系互动。原因在于，交友和体验是青年玩家参与社群游戏的主要目的，完成社交和沉浸人物命运是其关键动机。剧本提供的互动契机拉近玩家之间的距离，在拓宽弱关系交往范围的同时也推动弱关系向强关系的转化，完成交友目标；非亲密关系又能够帮助玩家抛弃社会身份，转入剧本人设中去，达到沉浸目标。

剧本杀就是给我们创造了一个聊天环境，在玩本的时候沉浸进去，没有人在乎你本人，所以完全不会觉得尴尬，玩得时候抛开自己，沉浸在角色里真的会觉得很舒适。（来自小红书网友“源源吃甜不吃鱼”）

其次，社群内部仍存在一些行为规范。一方面，群体规范不再过于苛刻，准入机制自由，准入成本不高。就讨论类、组队类社群而言，其对个体准入的限制很少，尽管个别讨论组会设置申请问题，但难度都较低，新手玩家可以轻松加入。就参与游戏而言，玩家进入游戏存在成本门槛，但付费型线上游戏加入成本基本在 30 元以下，线下门店参与成本也在百元左右。另一方面，群体中仍存在一些制度规范来维护青年玩家们的共同利益。

“1. 讨论内容涉及剧透在标题注释！ 2. 不允许单独发布拼车（组局）信息。3. 不允许发布建群、群二维码等群聊相关信息。严禁发布兼职、招聘等信息。如有特殊情况，可向组长报备。”

这是豆瓣某剧本杀组长“希择”发布的“普通组规手册”，以此来维护该社群玩家们的共同利益，违规玩家会面临遭受谴责或被踢出的风险。除此之外，玩家在游戏活动中的“跳车”（中途离开）、“炸车”（凶手过早自曝身份）等行为也会被谴责，并可能受到支付所有费用的惩罚。

3.3 动机：游戏中的身份认同

人的身份认同本质上是一种文化身份归属，即社会成员对共同体文化的认可和赞同，进而产生的归属意识。[11] 获得身份认同是青年参与社群的一个重要动机，剧本将玩家带入一个摆脱羁绊的虚构世界，在这里青年可以自由形塑自我，通过剧情的安排拉近与玩家的距离，从“我”变成“我们”，快速地形成自我存在感与群体归属感。

首先，青年在“剧中我”游戏狂欢中完成身份想象。狂欢节中有一个重要的辅助性礼仪即换装仪式，人们化妆打扮、穿上与平日迥然不同的衣服并戴上面具，暂时地、象征性地实现自己改变身份、地位和命运的愿望，这是狂欢节乌托邦理想的组成部分和实现方式。[12] 剧本杀则是青年乌托邦理想的实现方式，悬疑、情感、科幻等剧本题材满足青年对不同人生体验的想象，多种多样的角色性格与任务安排为他们设置了可供选择的“面具”，加之部分线下门店为玩家提供服装道具和仿真场景，使得剧本杀游戏成为青年玩家暂时身份狂欢的“剧场”。在该过程中，青年在“他者”参与下不断深化角色认知，对“镜像我”进行矫正，并在剧情中以“剧中我”形式完成自我价值的实现。

讨论 |《一座城》奚勇：城市边缘人的自我救赎

奚勇实实在在地在这场故事里得到了参与感，他在几次主动伸出援手的过程中，是否也对自己的价值产生了认同？他会不会在某一个瞬间也意识到，像他这样的人也会有存在的意义？ ...... 当人们把目光投向低处，生活在每一个城市边缘的，不被重视的那一个部分还在运转，和城市的中心一同呼吸。（来自豆瓣网友“埃莉莎　”）

其次，在共同演绎中形成群体认同。在关系互动中青年玩家将对个体的认知拓展至群体层面，自我意识也延伸至群体认同，“个体能够认识到作为群体成员带给他的情感和价值意义”[13]，主要体现在个体获得存在感与归属感两方面。从形式上看，群体演绎提供的社交契机帮助青年寻找缺失的存在感。燕道成认为，在沉浸式的实景推理中，玩家无须为了社交而进行目的性的社交行为，可以直接借助剧情来完成社交。[14] 剧本为每个玩家设置了“与生俱来”的存在感，大大避免了现实社交中可能发生的焦虑尴尬，人人都能成为推动情节发展的关键人物，也能在角色展演中获得关注。从内容上看，剧本作为中介勾连起青年玩家之间的情感共鸣，激起对内含价值的共同认可与追寻，填补迷失的归属感。

“《你好》真的太好哭了！”

“我玩的林墨，父亲的愿望清单我哭死了。”

“我也是林墨，玩出来感觉一模一样！愿望清单爆哭。”

（来自小红书网友“A9”评论区）

青年玩家在与人物命运的共情中产生归属感，这种归属感既可以是不同玩家对同一角色的情感共鸣归属，也可以是同一剧本中不同个体对群体命运共度的归属。在情感同频共振中，青年进一步归顺于剧本蕴含的宏大主题价值，衍生出一种无边界的群体意识，

弥补现实中的群体归属缺失。

4. 意义审视：青年趣缘社群话语实践的价值与困境

技术赋权打破地域限制，使个体能够在虚拟空间通过社群集体行为产生社会变革的力量。[15] 这种力量主要通过群体规范与身份认同的建构机制实现，两者彼此强化并内生为一种社群文化，网络的自生活力和凝聚力不断被强化，从而推动社群规模和影响力不断扩大。[16] 青年剧本杀社群来自网络技术力量建构的话语实践所产生的意义值得探究。

4.1 积极效用：话语实践的社会价值

剧本杀社群的话语力量经过运转与强化正逐渐外显于社会实践层面，成为青年话语实践的重要意义表征。

首先，趣缘社群的情感疗愈价值得到彰显。当今的青年面临繁重的学习压力、工作压力、生活压力，而青年本身是充满个性、自由反叛的，因而剧本杀成为他们缓解压力、调节情感的温和途径。

每天的生活压力越来越大得不到发泄，多亏有了这款游戏，让我能够把平时的压力转化为游戏动力，与网络上的陌生人生死搏斗，排压解疲。（来自网友“骗人的东西 1988”）

青年遨游在虚拟空间“去身份化”的交流互动中，抛弃现实世界令人焦虑迷茫的因素，转而徜徉在角色扮演的异度空间解放天性，获得情感治愈。

《鲸鱼马戏团》我玩之后的感受就是非常治愈，会思考很多……无论你每天生活的多么艰难，请时刻记住，你的身后总有人默默关注着你、鼓励着你、相信着你、永远爱你。（来自小红书网友“雯嘻嘻”）

其次，趣缘社群的话语实践形塑了青年文化的多样性。约翰·赫伊津哈（Johan Huizinga）认为，文化以游戏的形式出现，文化从发轫之日起就在游戏中展开，一旦游戏精神丧失，文明就会难以为继。[17] 剧本杀文化在剧本杀游戏中形成并不断发展，它以剧本为核心，并逐渐成为凝结剧本杀青年玩家的纽带。在商业前景与兴趣爱好的双重作用下，越来越多的创作者加入剧本创作，源源不断地为剧本杀提供原创作品。剧本创作日渐兴盛，成为涵盖古风、科技、奇幻、二次元等多元题材的一种文学形式。

一方面，这种文学形式是窥探当代青年文化的一个窗口。例如古风就是一种典型的文化风格。这种古风色彩的剧本延续了青年对传统文化的喜爱和追捧，是青年文化游戏形式的体现，也是其话语实践的表达形式。

“时至上元佳节，归真之地，华灯初彩，接旗连旌，万人空巷，燃灯白干焬，三日三夜不绝，火树华灯寄托着百姓心中最期盼的盛景……”（《疑是银河落九天》故事简介）

另一方面，剧本创作是当代青年文化书写权利的一种体现。青年热烈地渴望文化议程的设置与书写者身份的占有，他们既可以表达对现实世界的抵抗，又可以描述对向往世界的憧憬。这是当代青年文化的一种独特展现方式，也是青年提升话语可见度、占领文化创作高地的一种途径。

4.2 实践困境：游戏中的梦境人生

青年以剧本杀社群为关系基础进行的社会话语实践仍存在着较大的问题与挑战。无论从社交性还是实践性来看，剧本杀只能使青年暂时性地沉浸于剧本梦境的虚幻场景，但无法脱离游戏的意义范畴而形成任何的实际影响。长此以往，青年真实生活中的社交行为与实践参与被游戏和群体狂欢所取代，进一步导致他们沉浸在游戏中的梦境人生无法自拔。

首先，群体性孤独难以真正被治愈并容易产生社交依赖。心理学家雪莉·特克尔（Sherry Turkle）在其著作中提到“群体性孤独”这一概念，即人们的身体表面上似乎在一起，但实际上却活在各自的封闭空间里，内心处于相互隔离状态。[18] 有学者认为剧本杀游戏是缓解群体性孤独的一剂良药，它通过身体在场或虚拟在场的方式将个体汇集在一起，以沉浸式的群体游戏来实现孤独个体的连接。然而，一方面，剧本杀提供的短暂狂欢反而引发了更深的个体孤独。尽管线上与线下剧本杀都尽量营造出在场的沉浸体验，成为排解个体孤独的狂欢派对，但当个体在结束游戏中辉煌灿烂的主角人生之后，反观没有丝毫改变的现实生活会产生心理落差，进而陷入更深的孤独与自我怀疑，更有甚者会再次投入游戏纵情，被卷入循环漩涡。另一方面，剧本杀所提供的交往契机使个体浸没于社交依赖而逐渐远离现实生活。剧本杀游戏中高参与感、高存在感与高关注度只是规则机制的附属产物，青年玩家并不会通过游戏获得社交技巧的提高，然而社会中的人际交往没有人设、任务设置与主角光环的加持，青年仍易处于焦虑尴尬的境地。长期沉迷游戏的他们会愈发依赖“游戏温室”的交往模式，慢慢出现恐惧和逃离现实交往的症状。

其次，资本竞逐下剧本同质化与价值异化现象丛生。一方面，剧本创作市场出现内容同质化现象。近年剧本杀行业规模迅速扩大，市场的需求不断增加，再加之周期短、盈利快的剧本创作模式，使得大量写手涌入该领域。经过早期速度与利益驱使下开疆扩土

地野蛮生长，剧本市场出现剧情套路化、内容雷同，甚至是抄袭与盗版的问题。

“剧本杀作为一个新兴的创作行业，尚处于野蛮发展的阶段。抄袭大行其道的本质是劣币驱逐良币的过程，它打击了无数个用心创作内容的发行和作者，打击了无数个满怀期待的玩家。”（来自小红书网友“咸鱼”）

剧本是“剧本杀”的生命力所在，也是青年话语输出的重要方式。然而无法推陈出新的剧本创作很难提升剧本杀文化的可见度，青年话语也就少了一条“出圈”之路。另一方面，部分剧本为追求利益背离主流价值，以恐怖、暴力、色情、低俗为噱头来吸引玩家受众，容易引发青年价值异化。

最近打了一些本让我突然觉得：为什么剧本杀中塑造女性悲惨的角色，永远只有被强 j、被拍 y 照、被家 B、未婚先孕等等呢？我能理解作者想写跌宕起伏的剧情，深入人心的角色。但也希望能够给到一份尊重。（来自小红书网友“立禾青”）

剧本创作涉及版权问题，玩家只有在付费打本时才能获得剧本内容，剧本很少大范围广泛流传，不深入其中就很难窥探其真面目。剧本杀行业尚未受到严格管控，剧本出版仍处于灰色地带，一些擅自印刷的非法出版物也在市场大行其道。这恰恰成为血腥、暴力、低俗内容的遮羞布，使其隐蔽在角落未被曝光。许多青年玩家正处在价值观形成期，沉浸式的角色扮演游戏极易对其价值认知产生渗透，甚至导致青年的行为效仿与失范。

最后，青年基于游戏的“非正式社会参与”只能停留于自我价值狂欢的空想实践。如今以互联网和媒介技术为载体而开展的社会参与大大增加了青年参与的深度、广度与趣味度，沉浸式扮演游戏剧本杀就是其中一种颇受青年喜爱的参与方式，但游戏式参与在保证体验感与娱乐性的同时也存在参与过程泛娱乐化与实践意义虚无的局限性。一方面，通常剧本杀将可玩性与情感性放在首要位置，泛娱乐化特征明显。“泛娱乐化”是相对于“娱乐化”现象而言，主要表现有偶像崇拜、戏说历史、色情暴力等[19]，不论是为了吸引注意而设置的庸俗情节，还是娱乐高于主题的立意取向，市场不可否认地存在一些泛娱乐化的后现代主义导向。在其浸染中，“脱离社会、脱离真我、脱离现实的虚拟人格模糊了青年对历史意识、价值体系、崇高厚重的认知，从而降低了青年的责任意识、道德意识”。[20] 另一方面，泛娱乐化的社会参与无法摆脱自我实现的空想性。青年通过角色扮演而获得的自我实现感混淆了真正人生价值的追寻，盲目陷入参与历史命运或社会实践的成就感，实则根本无法跳脱游戏的意义范畴与主体生命发生勾连。这种实践参与的虚无性与空想性还撕裂了主体对现实与虚拟边界的感知，加深了现实处境与游戏人生之间的认知鸿沟，导致青年价值迷失与精神断裂。

结语

剧本杀社群作为近几年流行起来的一种青年小众趣缘社群，其存在形式既包含了新媒介时代虚拟社群的运行特征，又隐喻了当代青年交往与游戏的心理意涵，在青年趣缘社群中具有相当的代表性。本文以网络民族志和参与式观察为研究方法，通过在豆瓣、小红书、QQ、微信以及线上剧本杀应用 HALO 共 5 个网络平台的观察，对虚拟空间中的剧本杀社群的话语实践进行考察，探究新媒介语境下该社群的运作机理与其社群文化所蕴含的当代含义。

剧本杀行业目前仍处于开拓发展阶段，行业红利与行业危机共存。尽管 2022 年 6 月文旅部、公安部等五部门发布了《关于加强剧本杀娱乐经营场所管理的通知》，将此类娱乐经营场所新业态纳入管理，但剧本杀行业仍面临很大考验。无论是剧本版权，还是内容生产，抑或价值传播，都应该受到重视，对此相关部门、创作者、商家、参与者等多方主体都要积极行动，通过对这个新兴行业的共同维护来推动剧本杀文化朝着一个阳光健康的发展方向前进，并成为各类青年文化中的一个璀璨之星，成为青年话语新的实践征途。

参考文献

[1] 艾瑞数据中心 .2018-2022 年中国剧本杀行业市场规模及预测 [EB/OL].https：//data.iimedia.cn/data-classification/detail/44278377.html，2022-07-27/2022-12-20.

[2]199IT 中文互联网数据咨询网 . 美团：2021 实体剧本杀消费洞察报告 [EB/OL].http：//www.199it.com/archives/1268550.html，2021-06-26/2022-12-19.

[3] 高如 . 论虚拟社区交往环境下的趋“真”——哈贝马斯的交往行动理论对虚拟社区的启示 [J]. 新闻爱好者（理论版），2008（12）：117-118.

[4] 陈华兴 . 现代·现代性·后现代性——论 A·吉登斯的现代性理论 [J]. 浙江社会科学，2006（6）：118-125+98.

[5] 吴炜华，姜俣 . 银发网红的网络实践与主体追寻——基于视频社交场景中的“老年 Up 主”族群研究 [J]. 新闻与写作，2021（3）：14-21.

[6] 钟静，李天珍 . 文本盗猎：主体视域下青年亚文化生成动

因的游戏性转向 [J]. 未来传播，2019（3）：34-39.
[7]（美）亨利·詹金斯 . 文本盗猎者：电视粉丝与参与式文化 [M]. 郑熙青，译 . 北京：北京大学出版社，2016：266-267.
[8] 彭兰 . 从社区到社会网络——一种互联网研究视野与方法的拓展 [J]. 国际新闻界，2009（5）：87-92.
[9] 顾楚丹 . 社会网络视角下社交平台社群的互动仪式链研究——以粉丝社群为例 [J]. 中国青年研究，2022（2）：37-43+29.
[10] 赵红勋，曾丹丹 . 数字化语境下北京冬奥会传播的互动仪式建构 [J]. 中国传媒科技，2022（4）：11-14.
[11] 葛彬超，孟伏琴 . 青年身份认同的"微"建构 [J]. 中国青年研究，2020（6）：107-113.
[12] 王敏芝 . 技术空间的交往实践与个体困境 [J]. 当代传播，2020（2）：78-81.
[13] 张莹瑞，佐斌 . 社会认同理论及其发展 [J]. 心理科学进展，2006（3）：476.
[14] 燕道成，刘世博 . 青年文化视域下"剧本杀"的兴起与发展趋势 [J]. 当代青年研究，2021（6）：64-70+114.
[15] 蒋俏蕾，刘入豪，邱乾 . 技术赋权下老年人媒介生活的新特征——以老年人智能手机使用为例 [J]. 新闻与写作，2021（3）：5-13.
[16] 杨江华，陈玲 . 网络社群的形成与发展演化机制研究：基于"帝吧"的发展史考察 [J]. 国际新闻界，2019（3）：127-150.
[17]（荷）约翰·赫伊津哈 . 游戏的人：文化中游戏成分的研究 [M]. 何道宽，译 . 广州：花城出版社，2007：61、131、11-12.
[18] 陶志欢 . 青年"群体性孤独"现象的审思与调适 [J]. 中国青年社会科学，2020（5）：88-96.
[19] 杨章文 . 网络泛娱乐化：青年主流意识形态的"遮蔽"及其"解蔽" [J]. 探索，2020（5）：181-192.
[20] 赵红勋 . 微传播语境下青年群体的媒介行为与心理分析 [J]. 当代青年研究，2017（1）：70-75.

作者简介：赵红勋（1984-），男，河南濮阳，河南大学新闻与传播学院副教授、河南大学影视艺术研究所所长，研究方向为视听传播、媒介文化与青年文化；史可凡（1999-），女，河南安阳，河南大学新闻与传播学院硕士研究生，研究方向为媒介文化。

（责任编辑：李净）



全文速递
『码』上阅读